



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Acercamiento a la Prehistoria en Educación Infantil

Autor/es

NAHIARA REMUÑÁN REDONDO

Director/es

DIEGO TÉLLEZ ALARCIA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Infantil

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2019-20



Acercamiento a la Prehistoria en Educación Infantil, de NAHIARA REMUÑÁN REDONDO

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2020

© Universidad de La Rioja, 2020

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Acercamiento a la Prehistoria en Educación Infantil

Autor

Nahiara Remuñán Redondo

Tutor/es

Diego Téllez Alarcia

Grado

Educación Infantil

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2019/20



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

AGRADECIMIENTOS

Tras la dedicación y el cariño sometido a este trabajo de fin de grado, quiero brindar mi más grato agradecimiento a mi tutor de TFG, Diego Téllez Alarcia, quien, a pesar de las difíciles circunstancias que a todos nos ha tocado vivir, y la complejidad que suponía dirigir las tutorías a través de la pantalla, me ha guiado, asesorado y animado durante todo el proceso de creación y elaboración y, sin el cual, este trabajo no habría sido posible.

Muchas gracias por tu tiempo, tu empatía, tu valoración y tus conocimientos. Gracias a la entrega y la ilusión que los dos hemos depositado, puedo decir que me siento orgullosa del trabajo realizado.

También quiero agradecer a toda la comunidad universitaria, que a lo largo de estos cuatro años ha guiado mi camino llenándolo de aprendizajes que, hoy, me han permitido redactar las que creo que serán, mis últimas palabras universitarias.

Gracias, una vez más, a todos aquellos, profesores/as y compañeros/as que me han acompañado en este viaje y que han aportado su granito de arena para que llegue hasta aquí. Con todas estas personas y con cada experiencia vivida, he reafirmado lo que desde hace años he sospechado, que mi verdadera vocación es la Educación Infantil.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| AGRADECIMIENTOS..... | 2 |
| RESUMEN | 5 |
| ABSTRACT | 5 |
| INTRODUCCIÓN..... | 7 |
| OBJETIVOS..... | 9 |
| 1. Objetivo general | 9 |
| 2. Objetivos específicos..... | 9 |
| MARCO TEÓRICO | 11 |
| 1. Marco normativo y legal | 11 |
| 2. Enseñanza-aprendizaje de la temporalidad en Educación Infantil..... | 14 |
| 3. La prehistoria y su enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil | 16 |
| PROPUESTA DE INTERVENCIÓN | 21 |
| 1. JUSTIFICACIÓN..... | 21 |
| 2. OBJETIVOS..... | 22 |
| 2.1 Objetivos generales..... | 22 |
| 2.2 Objetivos específicos..... | 22 |
| 3. CONTENIDOS..... | 23 |
| 4. TEMPORALIZACIÓN | 25 |
| 5. RECURSOS | 28 |
| 6. METODOLOGÍA..... | 29 |
| 7. PROPUESTA DE ACTIVIDADES | 31 |
| 8. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN..... | 38 |
| CONCLUSIONES..... | 41 |
| REFERENCIAS | 43 |
| 1. Bibliografía..... | 43 |
| 2. Webgrafía | 44 |

| | |
|--|----|
| ANEXOS | 45 |
| 1. Anexo 1: Máquina del tiempo: | 45 |
| 2. Anexo 2: El rincón de la prehistoria (ejemplos)..... | 46 |
| 3. Anexo 3: Cuaderno docente “Un viaje al Paleolítico” | 47 |
| 4. Anexo 4: Cuaderno docente “Un viaje al Neolítico” | 55 |
| 5. Anexo 5: Cuaderno docente “Un viaje a la Edad de los Metales” | 63 |

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado consiste en la programación de un proyecto educativo relacionado con las Ciencias Sociales y destinado a ser implementado en un aula de segundo de Educación Infantil. La premisa en la que se basa el proyecto atiende a la idea de que, ya desde la primera infancia es posible que se dé un proceso de enseñanza- aprendizaje significativo de la Historia. Para ello, es necesario que el modo de acercamiento y de adquisición de los contenidos sea el adecuado. Se presenta una fundamentación desglosada en tres subapartados imprescindibles para el desarrollo del proyecto: la adquisición de la conciencia del tiempo en la infancia, una revisión de la legislación educativa y los contenidos y estrategias metodológicas claves para la enseñanza de la Prehistoria.

Partiendo de estos principios, se presenta un proyecto en el que los alumnos adquirirán las nociones espaciales pertinentes para comprender, conocer y adquirir la cultura y acontecimientos que tuvieron lugar en la Prehistoria. Esto se llevará a cabo a través de actividades innovadoras que fomenten la motivación y el aprendizaje vivencial por descubrimiento del alumno.

Palabras clave: Educación Infantil, Historia, Prehistoria, Nociones Temporales, Metodología por Proyectos y experimentación.

ABSTRACT

This Final Degree Project consists of the programming of an educational project related to Social Sciences and intended to be implemented in the second cycle of Pre-school Education. The premise on which the project is based addresses the idea that, from early childhood on, there may be a significant teaching - learning process of history. To do this, it is necessary that not only the approach but also the acquisition of content is appropriate. A substantiation breakdown into three essential subsections for the development of the project is presented: the acquisition of time awareness in childhood, the contents and key methodological strategies for teaching Prehistory and a review of educational legislation. On the basis of this principles, a project is presented in which students will acquire the relevant spatial notions to understand, know and acquire the culture and events that took place In Prehistory. This will be carried out through innovative activities that promote motivation and experiential learning through student discovery.

Keywords: Early childhood education, History, Prehistory, Temporal notions, Projects and experientially Methodology.

INTRODUCCIÓN

El trabajo se centra en el desarrollo de un proyecto educativo destinado al segundo ciclo de Educación Infantil, más concretamente al segundo curso, es decir, a alumnos de entre cuatro y cinco años, aunque cabe destacar, que dicha programación puede adaptarse para ser impartida en toda la etapa.

El centro de interés en el que se centra el proyecto es el estudio de la Prehistoria, ya que se parte de la importancia y los beneficios que tiene el estudio de las Ciencias Sociales para un correcto desarrollo integral del alumno. A través de la Prehistoria, sus características y acontecimientos, se tratará de acercar a los alumnos a la adquisición de la conciencia del tiempo.

La estructura que ha ido dando forma a este Trabajo de Fin de Grado, se inicia en primer lugar con los objetivos que se planean para el trabajo, seguido de una fundamentación teórica en la que se expone de forma detallada diversas teorías de numerosos autores en relación con la adquisición de las nociones temporales en la Educación Infantil y la enseñanza-aprendizaje de la Prehistoria, así como los contenidos más característicos acerca de la Prehistoria, el estilo de vida de nuestros antepasados y los acontecimientos que tuvieron lugar en dicha época. Todo esto queda respaldado en un subapartado referente a la legislación en el que se analiza tanto la evolución de la misma respecto a la educación de las Ciencias Sociales en la infancia, como los fundamentos en los que se basa el currículo de Educación Infantil referente a la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Una vez expuesta toda la teoría que da sentido al trabajo, se expone la programación didáctica para la implementación en el aula de segundo de Educación Infantil en la que se detallan tanto los objetivos generales (curriculares) y específicos que se pretenden conseguir, como los contenidos a trabajar del proyecto.

También se analiza la metodología que se llevará a cabo y las estrategias metodológicas que se emplearán para la consecución de los objetivos y el acercamiento de los alumnos a las Ciencias Sociales. Al igual que quedan expuestos los recursos personales, espaciales y materiales pertinentes.

En base a la temporalización prevista para la implementación, detallada en un cronograma en el que se observan el número de sesiones y de actividades por sesión, así como la duración de estas, se detalla a continuación la propuesta de actividades planteada para el proyecto.

La propuesta didáctica finaliza con una evaluación en la que se desarrollan los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para evaluar tanto a los alumnos como a la práctica docente.

El Trabajo de Fin de Grado finaliza con el apartado de conclusiones en el que se exponen los aprendizajes obtenidos con la realización del mismo, así como las dificultades encontradas y una contrastación de información teórica relativa al marco teórico y las teorías de los autores que en él se mencionan.

OBJETIVOS

1. Objetivo general

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado pretende:

Desarrollar una programación didáctica que logre acercar a los alumnos de Educación Infantil a la adquisición de unas nociones temporales que les permitan comprender, conocer y adquirir las ciencias sociales, más concretamente, el estudio y conocimiento de la prehistoria.

2. Objetivos específicos

Para la consecución de este objetivo principal, se marcan unos objetivos específicos que facilitan su adquisición:

- Redactar y estructurar un marco teórico en relación con la temática del trabajo sobre el que fundamentar los conceptos que, posteriormente, darán sentido a la programación didáctica.
- Analizar la legislación educativa vigente para enmarcar el estudio de las Ciencias Sociales en Educación Infantil en concordancia con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se presentan para esta etapa.
- Desarrollar una propuesta didáctica motivadora que favorezca la adquisición de conocimientos a través de la manipulación y la experimentación en la que el alumno/a sea el protagonista de su propio aprendizaje

MARCO TEÓRICO

La presente fundamentación teórica de este Trabajo de Fin de Grado queda dividida en tres apartados que pretenden dar sentido y justificación a la creación de la programación didáctica que se presenta a continuación.

En primer lugar, en el primer capítulo de esta fundamentación, se hace un breve repaso por la evolución legislativa del país analizando los avances que se han ido obteniendo con cada una de las leyes, para finalizar, analizando los contenidos presentes en la legislación relativa a la educación Infantil sobre el acercamiento a las ciencias sociales y más concretamente al conocimiento de la historia y, por tanto, a la adquisición de diversas nociones temporales.

A continuación, en el segundo capítulo, se desarrolla la importancia de la enseñanza-aprendizaje de las nociones de temporalidad en Educación Infantil.

Y por último, se recogerán los acontecimientos más relevantes del estudio de la prehistoria como centro de interés principal de la programación y su implementación en el aula de Educación Infantil.

1. Marco normativo y legal

En España a lo largo de los años han existido numerosas leyes en educación que han ido evolucionando e introduciendo mejoras en la educación de la sociedad. Son muchas las leyes que preceden a la actual, y aunque no se mencionan todas, se va a llevar a cabo un pequeño recorrido por dicha evolución.

En los años 70 se creó la ley general de educación, que tuvo como acontecimiento innovador la escolarización de todos los niños y niñas en la educación obligatoria. A continuación, en 1990, se introdujo la LOGSE, Ley Organiza General del Sistema Educativo. Esta ley se caracterizó por la distinción de diferentes etapas educativas y el aumento de la educación obligatoria hasta los 16 años. Después de la LOGSE, en 2002, surgió la LOCE, la cual no se llegó a publicar y dio paso a la creación de la LOE en 2006 que se caracterizó por la incorporación de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Tras estas numerosas modificaciones legislativas, llegamos a la actual ley educativa conocida como LOMCE, Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa. Esta se caracteriza por la mayor centralización de la educación, una evaluación nacional centralizada, asignaturas de carácter opcional, mayor autonomía de los equipos directivos, itinerarios flexibles, penalizaciones por rendimiento, la religión católica gana peso y un mayor número de alumnos por clase.

Haciendo alusión específica a la etapa que concierne a la infancia, y por tanto a su educación, existen numerosos reglamentos que estipulan la Educación Infantil, y que al igual que las leyes principales de educación, se han visto modificadas con el paso de los años. En la jerarquía normativa que regula la educación en España, se observa como existen numerosas normativas que regulan diferentes ámbitos educativos. La principal ley educativa a la que todas y cada una de las comunidades autónomas del país deben obedecer es la ya nombrada con anterioridad LOMCE 8/2013, de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa. En base a esta ley, y al Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, las diferentes comunidades autónomas estipulan sus marcos normativos.

En la Comunidad Autónoma de La Rioja, se obtiene el Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja cuya implementación se rige por la Orden 12/2008, de 29 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte de La Rioja, por la que se dictan instrucciones para la implantación del Segundo Ciclo de la Educación Infantil en el ámbito de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Haciendo referencia al currículo de Educación Infantil vigente en la actualidad y volviendo al centro de interés del proyecto, se puede ver cómo, aunque la evolución del sistema educativo ha sido favorable a la incorporación de nuevas áreas y contenidos, dicho currículo no especifica en ninguna de sus tres áreas la enseñanza-aprendizaje de la historia.

Tal y como se menciona en el artículo 6 del Real Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja, los contenidos educativos de la Educación Infantil se organizan en tres áreas correspondientes a ámbitos propios de la experiencia y del desarrollo infantil:

1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
2. Conocimiento del entorno
3. Lenguajes: Comunicación y representación.

La enseñanza de la prehistoria puede relacionarse con estas tres áreas ya que: Contribuye a la construcción gradual de la propia identidad, ayuda a interpretar las huellas del pasado en el entorno y por qué el trabajo con fuentes históricas y la elaboración de

producciones propias del alumnado con información histórica implica el trabajo con diferentes formas de comunicación y representación (Abril, 2014, p.4).

Aunque es cierto que, actualmente, y a diferencia de otros países de nuestro entorno, el tiempo histórico no constituye un área, ni un contenido específico del Decreto. La referencia más relacionada con la historia aparece en el apartado dedicado al área de Conocimiento del Entorno, en el bloque tres (Cultura y vida en sociedad), donde se establece claramente que los niños y niñas han de adquirir conocimientos sobre: *“Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo”* (p.12). También en esta área y mismo bloque (3), se alude a la interpretación de las huellas del pasado, lo cual casaría con los contenidos del centro de interés del proyecto (Ceinos, 2016, p. 8).

Además, de la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales, y concretamente de la historia, a lo largo del decreto 25/2007, del 4 de mayo, se hace referencia a la necesidad e importancia de abordar en el aula de forma implícita la educación de la temporalidad. Esto queda reflejado en diversos puntos como en el siguiente criterio de evaluación; *“Se tendrá en cuenta, asimismo, el manejo de las nociones básicas temporales (Antes, después, por la mañana, por la tarde...)”* (p.13) o en este contenido del bloque 1 del segundo área; *“Estimación intuitiva y medida del tiempo. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana.”* (p.11),

No obstante, a la par que se pretende trabajar la prehistoria como centro de interés principal, y con objetivo de adquirir unas nociones temporales consolidadas, se tiene en cuenta que en Educación Infantil tal y como expone en su trabajo Isabel Abril Lobato (2014, p.4 y 5) existen ocho competencias básicas que se deben tener en cuenta a la hora de programar. Las competencias son:

- Competencia lingüística, relacionada en Educación Infantil con el desarrollo y uso de las destrezas básicas del lenguaje: escuchar, hablar, leer y escribir.
- Competencia matemática, ciencia y tecnología, en Educación Infantil se inicia con las habilidades matemáticas básicas que permitirán a los niños construir su pensamiento lógico-matemático. También trata de desarrollar las primeras habilidades y destrezas necesarias para interpretar la realidad.
- Competencia digital, en Educación Infantil se inicia en habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, utilizando el ordenador y los medios audiovisuales.

- Competencia social y cívica, relacionada en Educación Infantil con las habilidades sociales necesarias para relacionarse con los demás, conociendo pautas de comportamiento social que rigen la convivencia. Conciencia y expresión cultural, en Educación Infantil se relaciona con el acercamiento entre los niños y el arte y las manifestaciones culturales del mundo, a la vez que desarrollan su capacidad creativa.
- Competencia aprender a aprender, en Educación Infantil se prepara la capacidad de aprender de forma autónoma, apoyándose en aprendizajes y experiencias anteriores para aplicarlo a los nuevos conocimientos.
- Iniciativa y emprendimiento, en Educación Infantil el niño afronta el conocimiento de sí mismo y lo va construyendo a través de su interacción con el medio, con sus iguales, con los adultos, desarrollando su capacidad para actuar por iniciativa propia.

Teniendo en cuenta cada una de estas competencias, y en base a los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de cada una de las áreas que componen el currículo de Educación Infantil, se pretenden adquirir los objetivos específicos planteados para la programación de este Trabajo de Fin de Grado en relación con el estudio de las Ciencias Sociales a través del conocimiento de la Historia.

2. Enseñanza-aprendizaje de la temporalidad en Educación Infantil

Antes de plantear la enseñanza-aprendizaje de las nociones temporales en Educación Infantil, se debe abordar el concepto del tiempo. Se podría decir que existen dos conceptos que van estrechamente relacionados. Por un lado, hablamos del tiempo cronológico que tal y como menciona Ceina (2016, p.4) en su obra *“Enseñanza y aprendizaje de la prehistoria en las aulas de Educación Infantil”*, hace referencia a la medición del tiempo diacrónico, o lo que viene a ser el transcurso de un momento a otro: días, meses, años... Por otro lado, dice que el tiempo histórico requiere de otros conceptos que ayudan a apreciar la historia y su movimiento general.

Se dice que ambos conceptos van estrechamente relacionados, puesto que cualquier momento histórico se enmarca en un espacio temporal determinado.

Es por ello por lo que es necesario que los alumnos adquieran una comprensión temporal para que se dé un aprendizaje significativo de la historia.

La enseñanza del tiempo cronológico consiste en programar, diseñar y realizar actividades de aprendizaje mediante las cuales, los niños van construyendo los conceptos de temporalidad (Abril, 2014, p.7).

Piaget, a lo largo de toda su obra “*Desarrollo de la noción de tiempo en el niño*” (1946), defendió que los niños y niñas perciben el tiempo progresivamente a lo largo de tres etapas: el estadio del tiempo vivido, el estadio del tiempo percibido y el estadio del tiempo concebido.

- Estadio del tiempo vivido: se refiere a las experiencias de vida que forman parte de una noción de un mundo confuso y mal organizado, que luego va asociando a vivencias de cambios concretos vinculados a sus estados físicos. Es decir, el niño en Educación infantil va construyendo el concepto de temporalidad a través de sus experiencias directas con la vida. Es por eso por lo que, los maestros en sus programaciones deben ofrecerle al alumno experiencias relacionadas con el ritmo y la orientación personal.

- Estadio del tiempo percibido: en él se le organiza el tiempo al niño/a para que lo perciba con un mayor orden. Este estadio se produce en la etapa de las operaciones concretas (7-11 años). A los niños se les debe mostrar un orden y organización temporal para que identifiquen ritmos, duraciones y sucesión de tiempos. Esto puede llevarse a cabo representando de forma visual las duraciones (antes-después) o mediante la observación directa del movimiento y el ritmo.

- Estadio del tiempo concebido: se obtiene cuando el niño/a domina el concepto del tiempo sin una referencia concreta. Este estadio es concebido en la etapa de las operaciones formales (11-12 años) en el que se comienza a adquirir el pensamiento abstracto y el alumno/a percibe el orden, la organización, la sucesión y la duración.

Al igual que Piaget, otros autores como Hannoun, confirman la teoría de que los niños atraviesan tres etapas que evolucionan tanto en la percepción del espacio como en la percepción del tiempo: *lo que vive el niño* (sólo le consta sus experiencias), *lo que percibe el niño* (percibe relaciones temporales en acciones externas si está presente) y *lo que concibe el niño* (cuando alcanza el tiempo abstracto y matemático). El tiempo, por el contrario, no es algo observable y requiere una mayor capacidad de abstracción. (Hannoun [1997] en Casado, J. I. S., & Merino, J. M. B., 2014, p.168).

A pesar de las teorías expuestas anteriormente, hay investigaciones que afirman que incluso antes de los cinco años, los niños/as se aproximan a las nociones temporales, elaborando cierta idea sobre la duración y el cambio (Calvani [1985] en Trepát, 2006, p.59).

Un claro ejemplo de esta contradicción es el que planteó (Egan [1991] en Arija, 2012, p.16), quien criticó que los niños solo pueden aprender historia mediante lo cotidiano, lo manipulativo y lo conocido. Egan consideró que una de las herramientas

más efectivas para el conocimiento de la historia es la imaginación, y que el aprendizaje del concepto y aplicaciones del tiempo consiste en proporcionar a los alumnos actividades que permitan tomar conciencia de su tiempo personal, construir una orientación temporal y edificar la posición.

Partiendo de estas investigaciones, la siguiente programación educativa se posiciona a favor de inculcar desde la primera infancia unas nociones temporales favorables a la adquisición de conocimientos históricos. Para ello se considera que el niño, por naturaleza, con su capacidad imaginativa y creativa, será capaz de interiorizar conceptos abstractos como la sucesión del tiempo en nuestra historia. De esta manera se pretende que ya desde el primer estadio que nos presentan Piaget y Hannoun, el alumno sea capaz de enmarcarse y dominar el concepto del tiempo a través de los recursos y experiencias lúdicas y didácticas que el docente le proyecta.

La enseñanza del tiempo histórico tendría por finalidad construir, a través del aprendizaje de la historia y mediante actividades programadas, el sentido de la diversidad temporal propia del conocimiento histórico actual (Cristófol A. Trepát, 1998, p.4).

3. La prehistoria y su enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil

Para la realización de este trabajo de fin de grado, se parte de la necesidad de que el docente ha de llevar a sus alumnos al conocimiento de la historia, las vivencias de sus antepasados y como tal, al acercamiento de las ciencias sociales. Tal y como citan Pérez, Baeza y Miralles (2008, p.2), los niños y las niñas de corta edad son capaces de aprender historia y el tiempo histórico, lo cual les sirve para comprender la realidad social y política en la que hoy en día vivimos.

Santisteban y Pagès (2006, p.285) reafirman la necesidad de enseñar historia desde la etapa infantil por varios motivos: la fragmentación mediática del tiempo en la sociedad actual, la pérdida de profundidad temporal y relación entre generaciones, y la importancia de ayudar a comprender el patrimonio cultural, así como de desarrollar un pensamiento histórico para poder situarse en el presente.

Otra teoría es la de Antonio Calvani (1986), quien nos dice que los problemas de aprendizaje no derivan tanto de las incapacidades de los niños y niñas, sino que depende de los contenidos escogidos para su aprendizaje, es decir, de la didáctica y su tratamiento. (Calvani [1986] en Abril, 2014, p.12). Esta teoría se ve respaldada en numerosas ocasiones por autores más actuales con argumentos como los que se pueden ver en el artículo de “*Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil*” publicado por la revista electrónica interuniversitaria de formación del

profesorado en el que reiteran que trabajar la historia en esta etapa no dependerá tanto de la edad o las características de estos niños como de la manera de acercarlos los contenidos. (Martínez, P. M., & Gracia, P. R., 2012, p.83)

Hernández (2000, p.153) considera que desde Infantil se puede iniciar al alumnado en el método histórico. El trabajo con fuentes es la forma de conocer el pasado. El alumnado debe familiarizarse con los objetos, documentos y restos diversos relacionados con el pasado, debe identificarlos y clasificarlos.

Como se ha podido comprobar, la historia es una ciencia social que los niños, desde pequeños, pueden aprender si se convierte en una “historia” interesante y clara”. Cuando escuchan cuentos sobre otras épocas, los niños se ven requeridos a reaccionar, confirmar, modificar o rechazar las ideas que ya poseen, no sólo les ayuda a aprender cosas sobre tiempos, lugares y personas ajenos a su propia experiencia, sino también a comprender que no existe una única versión “correcta” del pasado (Cooper, 2002, p.82).

Estas “historias” dan lugar, de forma natural, al juego, que junto con la narración configuran los pilares básicos del aprendizaje en la Educación Infantil. Si se facilitan espacios adecuados donde se desarrollen esos juegos, y se canalizan para que sirvan para la adquisición de aprendizajes adecuados, se estará contribuyendo a esa formación integral (Pérez, Baeza, y Miralles, 2008, p.4).

Con objetivo de iniciar al alumnado de Educación Infantil en el conocimiento histórico de sus antepasados, la propuesta didáctica que se plantea se sumerge en lo que se denomina la Prehistoria.

La Prehistoria es el período de tiempo transcurrido desde la aparición de los primeros homínidos, antecesores del *Homo sapiens*, hasta que tenemos constancia de la existencia de documentos escritos, hacia el 3300 a. C. en Oriente Próximo, ya que en el resto del planeta fue posterior

Es importante señalar que, según las nuevas interpretaciones de la ciencia histórica, la prehistoria es un término carente de significado real en el sentido que fue entendido por generaciones. Desde el punto de vista cronológico, sus límites están lejos de ser claros, pues ni la llegada del ser humano ni la invención de la escritura tienen lugar al mismo tiempo en todas las zonas del planeta. (Abril, 2014, p.6).

La Prehistoria se divide en tres periodos que se corresponden con la propia evolución de la humanidad; el Paleolítico, el Neolítico y la Edad de los Metales.

2.1. El Paleolítico

Es el más antiguo de los tres periodos que conforman la prehistoria, y su comienzo se remonta a hace unos 2.500.000 años. En esta etapa el ser humano utilizaba herramientas elaboradas a base de piedra tallada, hueso y palos. Durante esta época el hombre fue cazador, pescador y recolector, por lo que llevaba una vida nómada. Solía colocar sus campamentos bien en las orillas de los ríos donde se aseguraba el agua y los recursos alimenticios, o bien haciendo uso de la explotación de recursos naturales como cuevas o abrigos. En esta época se comenzó a utilizar el fuego (hace 1.500.000 años aproximadamente), se tenían creencias religiosas de carácter mágico y se realizaban ceremonias funerarias.

Durante el paleolítico tuvieron lugar las primeras expresiones plásticas humanas. Pinturas rupestres, grabados en paredes, piedras, cuevas, techos y huesos, pinturas sobre cantos rodados, modelado en barro fresco y escultura, son las expresiones plásticas más características de la época. En un primer momento las pinturas paleolíticas solo representaban la figura animal (mamuts, bisontes, ciervos...), mientras que, de forma posterior, aparecieron las “pinturas levantinas” en las que se representaba la figura humana. También adquieren gran significado las famosas “Venus”, representaciones femeninas de rasgos sexuales muy acentuados y que se interpretan como cultos a la fecundidad. (Dorado, A., Alonso, L., Caamaño, M. A., López, J. C., & Sánchez, A., 1996, p.15).

El fin de esta era se dio con una serie de cambios importantes en el modo de vida del hombre, los animales y las plantas. Un importante cambio climático ,denominado Mesolítico, inicio una transición entre el Paleolítico y el Neolítico, en el que los recursos que abastecían a los cazadores paleolíticos se vieron alterados (Fullola & Gurt, 1985, p. 22).

2.2 El Neolítico

La Revolución Agrícola marco el inicio de esta nueva era. Su comienzo es difícil de concretar ya que cada grupo humano descubrió la agricultura en un momento distinto. Como fecha aproximada se puede colocar el inicio de esta época hace aproximadamente 5.000 años a. C. Durante el Neolítico, el ser humano, condicionado por el cambio climático que se produjo durante el Mesolítico, se vio en la obligación de buscar tierras favorables y nuevas formas de subsistir. El hombre del neolítico toma conciencia de que existe la posibilidad de sembrar el grano que hasta entonces había recolectado, y que los animales que había cazado para aprovecharlos como alimento, abrigo y fabricación de

herramientas, podían ser domesticados para obtener de ellos un mayor beneficio. De este modo, descubrió la ganadería y la agricultura, lo cual le permitió convertirse en sedentario y construir los primeros asentamientos (Fullola & Gurt, 1985, p. 28).

A diferencia del Paleolítico, el hombre en esta época utilizaba herramientas ya más perfeccionadas realizadas con huesos y piedras pulidas. Además de la ganadería y la agricultura, la aparición de la cerámica es otro de los atisbos de sedentarización. Los terrenos arcillosos en los que se asentaban los poblados neolíticos les proporcionaban los materiales necesarios para la creación de este novedoso material (Fullola & Gurt, 1985, p. 26).

Con la llegada del nuevo sistema económico, se produce un proceso gradual de sedentarización que culminó con la aparición de aldeas y de ciudadanos independientes. De la organización interna de los poblados, con la distribución de las labores surge por primera vez el tiempo libre o de ocio. Es decir, la estabilidad que les otorgaba este nuevo estilo de vida en el que el sustento básico estaba cubierto, les permitía dejar de lado la supervivencia para dedicarse a otras cosas como las producciones manuales y artísticas. Collares, brazaletes, decoraciones en cerámica... reflejan las nuevas orientaciones de las actividades humanas de la época. (Dorado, A. et al., 1996, p. 9).

Las buenas cosechas se convertían en una excelente moneda de intercambio entre otros grupos humanos, al igual que la reproducción de los animales domesticados proporcionaba el instrumento de tiro para el transporte de las mercancías. De este nuevo sistema surge el arado tirado por bueyes y de forma posterior, la invención de la rueda, cuya primera aparición se da entre los años 4000 y 3000 a.C.

2.3 Edad de los Metales

El último periodo de la Prehistoria es la llamada, genéricamente, Edad de los Metales, ya que, en él, los seres humanos descubrirán y utilizarán los metales. A su vez este periodo se divide en tres etapas que reciben el nombre de los metales que el hombre fue utilizando progresivamente.

El descubrimiento de las técnicas metalúrgicas supuso un nuevo salto en la evolución de la humanidad. La fabricación de objetos metálicos superiores en calidad y duración determinó un importante impulso para los intercambios culturales y comerciales.

Aunque los primeros metales que se trabajaron fueron el oro y la plata, la verdadera entrada en la Edad de los Metales se produjo con el desarrollo de técnicas de fabricación del cobre y el bronce. Es por eso por lo que la más antigua de las tres eras que conforman

la Edad de los Metales es la Edad de Cobre, seguida de la Edad de Bronce y concluida con la Edad de Hierro (Dorado, A. et al., 1996, p.19).

La transmisión del conocimiento de la metalurgia se hizo a través de pequeños grupos mineros que conocían el secreto de la fusión de los minerales y que creaban objetos con metal fundido para comercializarlo.

Además de la aparición de los metales en la vida del hombre prehistórico, en la Edad de los Metales, se dan las primeras edificaciones monumentales (megalitos) que suponen una costumbre de distintos pueblos de la Europa Occidental. Dentro de estas edificaciones, se pueden observar tres estilos diferentes; mehir, crómlech y dolmen. (Fullola & Gurt, 1985, p.49).

En esta etapa se desarrollan las primeras civilizaciones que acabarían por inventar la escritura, dando paso al comienzo de la Historia.

Todos los acontecimientos que transcurrieron a lo largo de los periodos de la prehistoria y que han sido citados de forma resumida y haciendo alusión a aquellos que adoptan un carácter más revelador de la época, muestran cómo la vida en la prehistoria difiere mucho de la vida en la actualidad. Esta realidad es la que se va a trasladar al aula de Educación Infantil, incentivando la imaginación y creatividad de los alumnos a través de actividades lúdicas y vivenciales que motiven su aprendizaje.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

1. JUSTIFICACIÓN

La vida del ser humano se ha desarrollado en base a una serie de acontecimientos que han ido surgiendo a lo largo de la historia. Es decir, a lo largo de los años, desde su aparición, el hombre ha ido obteniendo una serie de logros y se ha ido desarrollado, mejorando su calidad de vida, gracias a los avances que a lo largo de la historia ha ido consiguiendo. Estos logros venidos por las circunstancias del paso del tiempo han permitido que, a día de hoy, el hombre haya mejorado su estilo de vida actual, y que, poco a poco la calidad de vida se vea mejorada.

Es importante que, desde pequeños, los niños comprendan el significado de la evolución, y para ello, se les debe crear conciencia sobre el paso del tiempo.

Las características propias de la infancia, junto a la etapa de egocentrismo que tiene lugar a lo largo del desarrollo infantil, dificultan, en cierto modo, que el niño adopte posiciones empáticas, lo cual, impide la comprensión de otros escenarios que no se asemejen o no tengan que ver con su círculo y estilo de vida actual.

Por ello, la creación de un proyecto basado en el conocimiento de nuestros antepasados y su estilo de vida primitivo ayudará al niño a abandonar ese pensamiento egocéntrico y a comprender el tiempo histórico, haciendo que el niño se sumerja de forma motivadora y curiosa en un entorno que difiere mucho del que él conoce.

La Prehistoria, además de ser la época en la que se inició el hombre y, por tanto, su vida en sociedad, es un largo periodo de tiempo en el que se puede observar como el estilo de vida del ser humano era completamente distinto al que conocemos en la actualidad y en el que se pueden observar múltiples cambios que permiten al maestro la creación de actividades tanto lúdicas como didácticas que fomenten la imaginación, creatividad y motivación del alumnado.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivos generales

Atendiendo a las tres áreas presentes en el Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja, se recogen aquellos objetivos generales afines al proyecto que se pretenden adquirir:

1. Área: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.
- Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas.

2. Área: Conocimiento del entorno:

- Observar y explorar de forma activa su entorno, generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos, y mostrando interés por su conocimiento.
- Conocer distintos grupos sociales cercanos a su experiencia, algunas de sus características, producciones culturales, valores y formas de vida, generando actitudes de confianza, respeto y aprecio.
- Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación, tomando como referencia los paisajes de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

3. Área: Lenguajes; comunicación y representación:

- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.
- Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
- Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.

2.2 Objetivos específicos

Teniendo en cuenta dichos objetivos generales, se van a plasmar a continuación los objetivos específicos a los que atiende de forma más concreta el proyecto

- Fomentar la autonomía en la adquisición de los aprendizajes y en las producciones individuales, descubriendo sus limitaciones y sus posibilidades.
- Propiciar la colaboración y el trabajo en equipo, así como las relaciones sociales dentro del aula, propiciando conductas de respeto, afecto y confianza.
- Crear conciencia del tiempo y propiciar la adquisición de nociones temporales tanto cronológicas como rutinarias.
- Desarrollar diversas destrezas motoras, así como la coordinación óculo-manual en las diferentes producciones físicas o manuales.
- Suscitar el interés por los acontecimientos históricos como medio para conocer el pasado y comprender el presente.
- Crear conciencia crítica sobre la cultura prehistórica y descubrir el estilo de vida que caracterizaba a la época.
- Conocer las diversas etapas que acontecieron la prehistoria: Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales, así como los hechos que se produjeron en las mismas.
- Reproducir y representar cuentos y acontecimientos históricos a través de la dramatización y la interpretación.
- Adquirir destrezas artísticas, manuales y dramáticas y emplearlas como medio de expresión.
- Experimentar y descubrir diferentes formas de expresión plástica y realizar producciones artísticas fomentando el gusto e interés por las mismas.

3. CONTENIDOS

Al igual que en los objetivos generales, se va a llevar a cabo una selección de los contenidos que más se acercan al proyecto, atendiendo a aquellos que se ven reflejados en el Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja:

1. Área: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

1.1 Bloque 1: El cuerpo y la propia imagen

- Percepción de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo. Las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo.
- Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias.

1.2 Bloque 2: Juego y movimiento

- Control postural: El cuerpo y el movimiento. Progresivo control del tono, equilibrio y respiración. Satisfacción por el creciente dominio corporal.

1.3 Bloque 4: La actividad y la vida cotidiana

- Normas que regulan la vida cotidiana. Planificación secuenciada de la acción para resolver tareas. Aceptación de las propias posibilidades y limitaciones en la realización de estas.
- Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.

2. *Área: Conocimiento del entorno*

2.1 Bloque 1: Medio físico: Elementos, relaciones y medida

- Estimación intuitiva y medida del tiempo. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana.

2.2 Bloque 2: Acercamiento a la naturaleza

- Observación de algunas características, comportamientos, funciones y cambios en los seres vivos. Aproximación al ciclo vital, del nacimiento a la muerte.

2.3 Bloque 3: Cultura y vida en sociedad

- Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.

3. *Lenguajes: comunicación y representación*

3.1 Bloque 1: Lenguaje verbal

- Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas.
- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje.

3.2 Bloque 2: Lenguaje artístico

- Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio).
- Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias, o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas.
- Interpretación y valoración, progresivamente ajustada, de diferentes tipos de obras plásticas presentes en el entorno.

3.3 Bloque 3: Lenguaje corporal

- Participación en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.

4. TEMPORALIZACIÓN

El siguiente proyecto educativo tendrá lugar en el segundo trimestre del curso académico, puesto que, de esta manera, el maestro tendrá un mayor conocimiento sobre las características de sus alumnos, sus posibilidades y limitaciones y podrá lograr una adquisición de conocimientos más eficaz.

Tendrá una duración aproximada de un mes, concretamente del mes de marzo, y estará compuesta por un total de cuatro semanas en las cuales se desarrollarán las diversas sesiones y actividades.

- Primera semana (Nos iniciamos en la Prehistoria): tendrá lugar una primera toma de contacto inicial con el proyecto y la temática. Se recabarán los conocimientos que los alumnos tienen acerca de la prehistoria, sus inquietudes y motivaciones. Además, se iniciará a los alumnos en el contexto de la época, otorgándoles los conocimientos fundamentales de la era prehistórica y potenciando su motivación e interés.

- Segunda semana (El Paleolítico): estará destinada al estudio de la Edad de Piedra, concretamente, a la era del Paleolítico. En ella se llevarán a cabo actividades propias de la época a la par que se estudiarán y representarán sus acontecimientos más relevantes.

- Tercera semana (El Neolítico): En ella se dará un pequeño salto en la historia, y los alumnos pasarán de estudiar el paleolítico a conocer la última etapa de la Edad de Piedra, el Neolítico. Al igual que en la anterior semana, se les dará a conocer a través del arte, las manualidades y la experimentación, los acontecimientos que marcaron la etapa.

- Cuarta semana (La Edad de los Metales): por último, se finalizará el proyecto con un viaje en el tiempo al último periodo de la prehistoria, la Edad de los Metales y al finalizar la semana, se rememorará de forma conjunta todos los conocimientos adquiridos a lo largo de todo el proyecto.

A continuación, se muestra el cronograma de las 20 actividades que componen el proyecto, con sus 22 sesiones y con una duración final de 15 horas:

CRONOGRAMA DEL PROYECTO “SOMOS CAVERNÍCOLAS”

| Actividad | Número de Sesiones/día | Semana | Duración |
|-------------------------------------|------------------------|---|-------------|
| 1. Qué sabemos y qué queremos saber | 1 sesión (lunes) | Primera semana: Nos iniciamos en la prehistoria | 15 minutos |
| 2. Hace muchos, muchos años... | 1 sesión (martes) | Primera semana: Nos iniciamos en la prehistoria | 20 minutos |
| 3. La máquina del tiempo | 1 sesión (miércoles) | Primera semana: Nos iniciamos en la prehistoria | 30 minutos |
| 4. El rincón del Cromañón | 1 sesión (jueves) | Primera semana: Nos iniciamos en la prehistoria | 15 minutos |
| 5. Recopilando recuerdos | 1 sesión (viernes) | Primera semana: Nos iniciamos en la prehistoria | 20 minutos |
| 6. Conociendo el Paleolítico | 1 sesión (lunes) | Segunda semana: El Paleolítico | 10 minutos |
| 7. ¡Somos pintores cavernícolas! | 1 sesión (martes) | Segunda semana: El Paleolítico | 30 minutos |
| 8. Creando herramientas primitivas | 1 sesión (miércoles) | Segunda semana: El Paleolítico | 30 minutos |
| 9. Gymkhana primitiva | 1 sesión (jueves) | Segunda semana: El Paleolítico | 60 minutos |
| 10. El libro viajero cavernícola | 1 sesión (viernes) | Segunda semana: El Paleolítico | 40 minutos |
| 11. Conociendo el Neolítico | 1 sesión (lunes) | Tercera semana: El Neolítico | 60 minutos |
| 12. Animales domésticos | 1 sesión (martes) | Tercera semana: El Neolítico | 150 minutos |
| 13. Manualidades prehistóricas | 1 sesión (miércoles) | Tercera semana: El Neolítico | 30 minutos |

| | | | |
|---|---------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------|
| 14. Rodando sobre ruedas | 1 sesión (jueves) | Tercera semana: El Neolítico | 30 minutos |
| 15. ¿Cuánto hemos aprendido? | 1 sesión (viernes) | Tercera semana: El Neolítico | 40 minutos |
| 16. Nos iniciamos en la Edad de los Metales | 1 sesión (lunes) | Cuarta semana: La Edad de los Metales | 10 minutos |
| 17. Monumentos megalíticos | 1 sesión (martes) | Cuarta semana: La Edad de los Metales | 60 minutos |
| 18. ¡Somos constructores! | 2 sesiones (miércoles y jueves) | Cuarta semana: La Edad de los Metales | 120 minutos (60 cada sesión) |
| 19. Jugamos un memory metalero | 1 sesión | Cuarta semana: La Edad de los Metales | 30 minutos |
| 20. ¡Cavernícolas de pies a cabeza! | 2 sesiones (viernes) | Cuarta semana: La Edad de los Metales | 90 minutos (30 y 60 la sesión) |

Tabla 1: Cronograma del proyecto

5. RECURSOS

Recursos personales, materiales y espaciales

- **Personales:**

Educador/tutor del aula y personal de apoyo (PT) en caso de tener alumnos que lo requieran

- **Materiales:**

Material tecnológico: televisión, ordenador, altavoces, impresora y plastificadora.

Material escolar: papel, lapicero, pinturas, témperas, rotuladores, pegamentos, cola blanca, pinceles, tijeras, cartulinas, cola blanca, libro en blanco, aros, conos, colchonetas, goma eva, grapadora, imágenes impresas y un Memory (tarjetas de imágenes).

Material natural: agua, tierra, especias, palos, hojas, piedras, café, arena, abono, semillas y paja.

Otros materiales: cartón, tablerillo fino, bolsas de basura naranjas y negras, cuerda, regaderas, un balde grande y papel de periódico.

- **Espaciales:**

Aula de segundo de Educación Infantil, patio del colegio, zona de huerto, autobús, granja escuela y aula de psicomotricidad.

Tabla 2: Recursos necesarios del proyecto

6. METODOLOGÍA

La puesta en práctica de esta propuesta va a llevarse a cabo de manera vivencial y experimental, en la que el niño sea el protagonista de sus propios aprendizajes y vaya construyendo los conocimientos a través de una implicación directa con la materia y en colaboración con sus compañeros y la maestra.

Para ello, se va a emplear el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)¹, una metodología en la cual los niños construyen nuevos aprendizajes partiendo de sus intereses y motivaciones, así como también de todas las propuestas y retos que se plantean en el aula.

A través de esta metodología, es todo el alumnado quien, de manera conjunta, elabora, colabora y diseña el proyecto del aula. Permitiéndoles, de este modo, aprender a través de la experimentación a la par que se les proporciona a los aprendizajes un carácter significativo y motivador.

Dentro de esta metodología basada en proyectos, se deberá tener en cuenta el artículo 8 del Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja, en el que se hace alusión a la metodología y se mencionan tres aspectos fundamentales:

En primer lugar, menciona la necesidad de que los métodos de trabajo se basen en las experiencias, las actividades y el juego. Es por ello por lo que, tal y como se menciona con anterioridad, todas y cada una de las actividades que fundamentan el proyecto tendrán un carácter vivencial y experimental, en el que primará el disfrute y el juego como un bien de necesidad para la adquisición de los conocimientos.

Muchos autores, y numerosas investigaciones han confirmado que la literatura infantil tiene grandes beneficios en la infancia, ya que estimula la sensibilidad artística, despierta el interés del niño, transmite valores y normas, favorece su contacto con el mundo, desarrolla la afectividad y emocionalidad, favorece la imaginación y, entre otras, despierta su sentido crítico. Por todo esto, y atendiendo a este principio metodológico que se expone en el decreto, se planea como hilo conductor de la propuesta, un elemento motivador (máquina del tiempo) en cuyo interior los alumnos encontrarán las pistas de su nuevo viaje a la Prehistoria y, por tanto, de la actividad que va a tener lugar.

¹ Aprendizaje Basado en Proyectos: es una estrategia metodológica de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas (retos), mediante un proceso de investigación o creación por parte del alumnado que trabaja de manera relativamente autónoma y con un alto nivel de implicación y cooperación.

En segundo lugar, este artículo, habla de la importancia de programar unas actividades globalizadas que tengan interés y significado para los alumnos, en las que las rutinas del centro constituyan el eje vertebrador de dichas actividades.

Se sabe que, en la etapa de Educación Infantil, el niño/a no aprende de manera fragmentada, sino como un todo de forma global, por lo que, en una programación globalizadora, se deben integrar todas las áreas referentes a la Educación Infantil.

Este principio metodológico queda cubierto gracias al Aprendizaje Basado en Proyectos que se emplea para esta propuesta, ya que todas las sesiones que tienen lugar en el proyecto atienden a las diversas áreas del currículo de forma transversal partiendo de la temática de la prehistoria y siguiendo las diferentes rutinas planteadas para la jornada escolar, tal y como se ha visto en el apartado de temporalización. De esta manera se acercará a los alumnos a las nociones temporales de las que se hablaba con anterioridad, ya no solo en los acontecimientos históricos que se estudian en el proyecto, sino también a través de las diferentes rutinas que secuencian el proyecto.

Por último, habla de la importancia de aplicar el método en un ambiente de afecto y confianza que potencie la autoestima e integración social del alumno.

Es importante tener en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos y sus ritmos madurativos. Por ello, se debe proporcionar una atención individualizada en la que el educador respete las limitaciones y potencialidades de sus alumnos a la par que potencie y desarrolle sus capacidades. Para ello, se le debe otorgar un ambiente afectuoso, acogedor y seguro en el que el niño se sienta confiado y feliz y, le brinde una actitud positiva al aprendizaje.

Se dará importancia y se desarrollarán actividades en las que haya trabajo tanto individual como grupal para favorecer su autonomía personal y su interacción e integración social.

7. PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Tal y como queda indicado en el apartado de temporalización, el proyecto queda dividido en un total de cuatro semanas que atienden a diferentes temáticas y actividades. Para el desarrollo de la totalidad del proyecto se han diseñado un total de tres cuadernos docentes para guiar el transcurso del proyecto en una futura puesta en práctica. Dichos cuadernos continúan con el contenido de la programación de forma más específica, distribuyendo las actividades en cada una de las eras que componen la Prehistoria (Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales).

Cada uno de los cuadernos diseñados para el proyecto sigue la misma estructura. La temporalización de las actividades tendrá lugar diariamente, por lo que en cada cuaderno se reflejan un total de cinco actividades, ya que la programación está pensada para ser desarrollada semana a semana. La primera actividad de cada cuaderno se trata de una actividad introductoria, mientras que la última actividad es común en los tres cuadernos, siendo una actividad de refuerzo de los conocimientos.

Al contrario de las tres últimas, la primera semana queda desarrollada a continuación, ya que es la que da sentido a la propuesta. Está destinada a la iniciación de la temática de la Prehistoria, y en ella, se recabará la información más relevante sobre el proyecto, así como los conocimientos, intereses, motivaciones y dudas de los alumnos.

Actividad 1: ¿Qué sabemos? y, ¿qué queremos saber?

Temporalización:

Semana inicial: ¡Nos sumergimos en la Prehistoria! (lunes)

Duración:

20 minutos

Edad/curso:

4-5 años, 2º de Educación Infantil

Desarrollo de la actividad:

Antes de comenzar el proyecto, es importante que la educadora y los alumnos mantengan una conversación bidireccional en la que se recojan todos los datos que los alumnos poseen sobre la vida en la prehistoria. También es una buena oportunidad para conocer que esperan los alumnos del proyecto, cómo les gustaría llevar a cabo las actividades y cuáles son sus intereses, curiosidades y motivaciones relacionados con el tema.

La educadora se encargará de anotar todos los datos relevantes que surjan de la conversación y que puedan beneficiar la realización del proyecto.

Tabla 3: Primera actividad

Actividad 2: Hace muchos, muchos años...

Temporalización:

Semana inicial: ¡Nos sumergimos en la Prehistoria! (martes)

Duración:

20 minutos

Edad/curso:

4-5 años, 2º de Educación Infantil

Desarrollo de la actividad:

Para tratar de situar a los alumnos en el tiempo en que tuvo lugar la prehistoria, se va a crear la estructura de una línea del tiempo en la que de forma inicial solo aparecerán los tres periodos que la componen: el Paleolítico, el Neolítico (que juntos componen la Edad de Piedra) y la Edad de los metales.

El objetivo de esta actividad es que conforme se vayan realizando las actividades del proyecto, y, por tanto, obteniendo conocimientos sobre la prehistoria, la línea del tiempo se vaya completando con los acontecimientos estudiados de cada época y así, que los alumnos tengan un acceso visual continuo al estilo de vida de prehistórico.

Para ello, de forma inicial, la educadora situará a los alumnos en el corro de la asamblea y les explicará cada una de las tres etapas que componen la Prehistoria. A continuación, sobre un papel continuo, con tempera de dedos, los alumnos trazarán una línea horizontal de lado a lado y decorarán/colorearán el título del mural. Se dividirá dicha línea en tres espacios que recibirán el nombre de Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.

Tabla 4: Segunda actividad

Actividad 3: La máquina del tiempo

Temporalización:

Semana inicial: ¡Nos sumergimos en la Prehistoria! (miércoles)

Duración:

30 minutos

Edad/curso:

4-5 años, 2º de Educación Infantil

Desarrollo de la actividad:

A modo de incentivar el interés y la motivación de los alumnos por el conocimiento prehistórico, se va a crear un elemento motivador del proyecto. Este material consiste en la creación de una máquina del tiempo que será la encargada de transportar al aula a la época prehistórica.²

Con ayuda de la educadora, quien previamente construirá con cartón la estructura de la máquina del tiempo, los alumnos la pintarán con témperas y decorarán a su gusto, buscándole en el aula un espacio destinado a su uso.

La función de dicha máquina consistirá en que, de manera previa a cada actividad del proyecto, un alumno (cada día uno diferente), entrará en la máquina para encontrar las pistas de la época prehistórica a la que se va a viajar, y qué se va a trabajar.

Tabla 5: tercera actividad

² Anexo 1: Máquina del tiempo

Actividad 4: El Rincón del cromañón

Temporalización:

Semana inicial: ¡Nos sumergimos en la Prehistoria! (jueves)

Duración:

20 minutos

Edad/curso:

4-5 años, 2º de Educación Infantil

Desarrollo de la actividad:

Debido a la necesidad de establecer un vínculo emocional entre el alumno y el proyecto, se les va a proporcionar diariamente un tiempo y un espacio destinado al juego libre simbólico, en el que ellos mismos den rienda suelta a su imaginación. Esto se logrará con la creación de un rincón³ con temática prehistórica en el que encontrarán diferentes materiales de la época, disfraces, o lo que ellos consideren, puesto que serán los alumnos quienes creen este espacio.

En primer lugar, se va a realizar en el corro de la asamblea una lluvia de ideas, en la que los alumnos propondrán diferentes materiales a incluir en el rincón, así como el espacio destinado a su colocación.

La educadora, será una mera reguladora del turno y la palabra, su función consistirá en anotar las ideas que vayan surgiendo, evitar o solucionar los posibles conflictos y dar una visión realista a la planificación del proyecto.

Una vez que la idea quede claramente definida, el aula al completo, se pondrá manos a la obra.

Dicho rincón ira adquiriendo mayor contenido a medida que vayan surgiendo las semanas y las diversas actividades prehistóricas que en ellas se realicen.⁴

Tabla 6: cuarta actividad

³ Rincón: es una propuesta metodológica que hace posible la participación activa de los niños en la construcción de sus conocimientos. Es un concepto que engloba aspectos, como juego libre, trabajos manipulativos, desarrollo social, desarrollo afectivo y aprendizaje.

⁴ Anexo 2: El rincón de la Prehistoria

Actividad 5: Recopilando recuerdos

Temporalización:

Primera sesión, semana inicial: ¡Nos sumergimos en la Prehistoria!

(La actividad consta de un total de cuatro semanas que tendrán lugar cada viernes del mes)

Duración:

20 minutos

Edad/cursó:

4-5 años, 2º de Educación Infantil

Desarrollo de la actividad:

Ya que, a lo largo de todo el proyecto, los alumnos van a aprender multitud de aspectos sobre la vida prehistórica, se va a crear un libro viajero en el que recopilar todos los juegos, actividades y recuerdos que se obtengan de la realización de este proyecto.

Debido a que la duración del proyecto es de cuatro semanas, y que en cada semana se va a trabajar una era prehistórica diferente, al finalizar la semana, se van a dedicar 20 minutos aproximadamente a plasmar en el libro viajero (mediante fotos, dibujos, palabras...) las actividades y aprendizajes obtenidos a lo largo de las diferentes semanas. Por tanto, los temas a tratar cada viernes, en las diferentes sesiones son los siguientes:

- Primera semana: Nos sumergimos en la Prehistoria
- Segunda semana: El Paleolítico
- Tercera semana: El Neolítico
- Cuarta semana: La Edad de los metales

Tabla 7: Quinta actividad

Tras una semana previa de contacto con la temática, de iniciación con la prehistoria y, sobre todo, tras lograr la motivación de los alumnos con el proyecto, se inicia la continuación de este en base a los cuadernos anteriormente citados.

En el cuaderno de actividades de la segunda semana de proyecto, se pasará a conocer más a fondo el estilo de vida que caracterizaba a la Edad de Piedra, concretamente, la era paleolítica. Por tanto, con el comienzo de una nueva semana, llega el comienzo de una nueva era, y, para trasladar los conocimientos y acontecimientos de la época se empleará el cuaderno docente titulado “Un viaje al Paleolítico”⁵ cuyas actividades tratarán de transportar a los alumnos a esta época para que experimenten, comprendan y adquieran su estilo de vida.

A lo largo de la tercera semana del proyecto, los alumnos se adentrarán en la edad del Neolítico a través del cuaderno titulado “Un viaje al Neolítico”⁶. Con el seguimiento de las actividades que en él se reflejan, los alumnos conocerán las características, estilos de vida y avances más significativos que dieron lugar al comienzo de esta nueva era prehistórica.

Finalizada la tercera semana de proyecto, y con ella, la última etapa de la Edad de Piedra (el Neolítico), comienza la semana final del proyecto, con la que se va a trabajar la Edad de los Metales, era que finaliza la Prehistoria y que da paso al comienzo de la Historia. Esta última semana se impartirá con el uso y seguimiento del último cuaderno del proyecto “Un viaje a la Edad de los Metales”⁷.

⁵ Anexo 4: Cuaderno docente “Un viaje al Paleolítico”

⁶ Anexo 5: Cuaderno docente “Un viaje al Neolítico”

⁷ Anexo 6: Cuaderno docente “Un viaje a la Edad de los Metales”

8. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

La evaluación es una práctica habitual en la educación, que sirve para valorar los procesos, avances y resultados de la acción educativa. El proceso de evaluación tiene como fin la identificación de los aprendizajes adquiridos, así como la valoración del desarrollo alcanzado y que, a su vez, proporciona datos relevantes sobre la adquisición de conocimientos y la consecución de los objetivos planteados para el proyecto.

De acuerdo con la normativa vigente establecida en El Real Decreto 25/2007, de 4 de mayo, la evaluación será global, continua y formativa. Esta evaluación se llevará a cabo a través de una observación directa y sistemática que tendrá lugar a lo largo de todo el proyecto, en la que, a través de unos criterios de evaluación, se podrán identificar los aprendizajes adquiridos, y el ritmo y características de la evolución de cada niño o niña.

Se trata de una evaluación individual en la que adquiere una mayor relevancia el proceso de aprendizaje que el resultado final.

Tal y como se menciona en la Orden 13/2010, de 19 de mayo, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regula la evaluación del alumno escolarizado en la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja, el educador-tutor será el responsable de realizar la evaluación y el seguimiento del proceso de cada alumno.

Se debe tener en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada alumno y sus potencialidades y limitaciones para llevar a cabo una evaluación coherente y eficaz.

Dicha evaluación se recogerá al finalizar el proyecto de acuerdo con la rúbrica establecida, en la cual, se presentan unos criterios de evaluación consecuentes con los objetivos y contenidos establecidos para el proyecto “Somos Cavernícolas”.

Además de la evaluación del alumnado, se presenta otra rúbrica para analizar el proyecto y la práctica docente, ya que es de vital importancia no solo evaluar a los alumnos, sino también el trabajo llevado a cabo por el educador.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

(Puntúa cada uno de los criterios en función del grado de consecución, 1 2 3 4 5 siendo 1 la puntuación más baja y 5 la más elevada)

1. Ha logrado favorecer su autonomía en la adquisición de los contenidos y en las producciones individuales.
 2. Se muestra colaborador e interesado y productivo en las actividades grupales.
 3. Posee una conciencia del tiempo y sabe diferenciar entre el pasado y el presente.
 4. Presenta una adecuada coordinación óculo-manual en la producción de las actividades físicas.
 5. Presenta una adecuada coordinación óculo-manual en la producción de las actividades manuales.
 6. Se muestra interesado por los acontecimientos históricos y presta atención en las explicaciones.
 7. Comprende la cultura prehistórica y el estilo de vida que caracterizaba a la época.
 8. Conoce las diversas etapas que acontecieron la prehistoria: Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales, así como los hechos que se produjeron en las mismas.
 9. Reproduce y representa acontecimientos históricos a través de la dramatización y la interpretación.
 10. Ha adquirido o mejorado sus destrezas artísticas manuales y dramáticas con la realización del proyecto.
 11. Se muestra interesado por las actividades manuales y artísticas que se presentan en el proyecto.
 12. Muestra interés por las actividades y las ejecuta sin dificultad.
 13. Ha adquirido el vocabulario referente a los contenidos desarrollados.
 14. Muestra facultades de atención y memoria.
 15. Desarrolla destrezas motrices finas en las producciones plásticas.
-

-
16. Interactúa con los demás adoptando actitudes de colaboración y respeto.
 17. Desarrolla destrezas motoras gruesas en los juegos y actividades propuestos.
 18. Muestra imaginación y creatividad tanto en la comunicación oral como en las producciones de las actividades.
-

Tabla 23: Rúbrica de evaluación del proyecto para el alumnado

| AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|----------|----------|----------|----------|----------|
| <i>(Puntúa cada uno de los criterios en función del grado de consecución, siendo 1 la puntuación más baja y 5 la más elevada)</i> | | | | | |
| 1. Las actividades programadas se han ajustado a la edad y a las posibilidades de los alumnos. | | | | | |
| 2. Los objetivos programados han sido cumplimentados. | | | | | |
| 3. Las actividades se ajustaban al tiempo establecido. | | | | | |
| 4. Las explicaciones del docente han sido claras y sencillas. | | | | | |
| 5. Se ha logrado fomentar un verdadero conocimiento prehistórico. | | | | | |
| 6. Los materiales empleados han sido adecuados para el alumnado. | | | | | |
| 7. El docente ha indagado y se ha formado en cuanto a los contenidos del proyecto para propiciar una educación integral de los mismos. | | | | | |
| 8. Se han respetado los ritmos madurativos de cada uno de los alumnos y se les ha proporcionado el apoyo pertinente. | | | | | |
| 9. Se ha llevado una adecuada organización de las actividades. | | | | | |
| 10. Se ha disfrutado de la experiencia y se ha aprendido a la par. | | | | | |

Tabla 24: Rúbrica de autoevaluación de la práctica docente

CONCLUSIONES

La finalidad de este Trabajo de Fin de Grado se ve reflejada en el objetivo general que se pretende alcanzar. A través de una programación didáctica motivacional, lúdica y experimental, se pretende que los alumnos adquieran unas nociones temporales favorables a la adquisición de conocimientos históricos como es en este caso, con la temática de la Prehistoria.

Al inicio del trabajo quedan reflejadas las teorías de Piaget y Hannoun en las que claramente se rechaza la capacidad del niño de realizar operaciones mentales de abstracción y comprensión del tiempo histórico en edades tempranas.

Tras la programación del proyecto, se cree, al igual que Trepát y Egan, que los niños son capaces de aproximarse a las nociones temporales de carácter cronológico, simplemente requieren de una programación motivadora, que les empuje a hacer uso de su imaginación, y que cuyas actividades les permitan construir una orientación temporal.

Las Ciencias Sociales son una ciencia que se encuentra a la orden del día, una ciencia a la que los alumnos, tarde o temprano, se van a tener que enfrentar. El comportamiento humano y social tiene su origen en la historia, en los acontecimientos que en ella han ido surgiendo, modificando y mejorando a la sociedad.

Lo mismo sucede en la vida de una persona, las experiencias, conocimientos y vivencias que se tienen a lo largo del tiempo, llevan a la persona a conformar su personalidad y guiar su camino. El niño debe adquirir nociones temporales ya desde la etapa de Educación Infantil, pues gracias a la comprensión de la temporalidad, irá conformando su propio tiempo personal, social e histórico, es decir, su historia.

Manteniendo la postura de Baeza y Miralles que afirman que el niño de corta edad es capaz de aprender historia y por tanto el tiempo histórico, y tras la redacción de la programación didáctica, reafirmo la teoría de que la comprensión de la historia no depende tanto de la edad sino del modo de acercarlos a los alumnos los contenidos.

Ya no solo en la enseñanza-aprendizaje de la historia, sino en cualquier conocimiento que se desee trasladar al aula, se debe tener en cuenta la naturaleza lúdica del niño. El juego es un elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, ya que se trata de una actividad fundamental de la infancia.

Por ello, la programación que se ha planteado para trasladar los conocimientos prehistóricos a los alumnos comprende un alto grado de elementos motivadores, de actividades cuyo aprendizaje se obtiene única y exclusivamente a través de la experiencia, la manipulación y el juego.

Es posible enseñar a los alumnos cualquier contenido, siempre y cuando, se adapte a la edad y a sus necesidades. Es importante, además, conocer los ritmos madurativos de los alumnos, sus potencialidades y limitaciones, y, en base a ello, actuar consecuentemente como docente.

Existen múltiples metodologías innovadoras que facilitan el aprendizaje del alumno y potencian su imaginación y creatividad. La metodología por proyectos es una buena iniciativa para trabajar en el aula ya que así, el educador no es el único transmisor de información, sino que todos se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje teniendo la oportunidad de aportar ideas al aula.

Siempre y cuando, se haga al niño partícipe y protagonista de la actividad, se le proporcione un entorno seguro, motivador y divertido que contribuya al aprendizaje de manera transversal, y se tengan en cuenta las limitaciones y potencialidades de cada uno, es posible trasladar el tiempo, la historia, y un sin fin de conocimientos al aula de Educación Infantil.

REFERENCIAS

1. Bibliografía

- Abril Lobato, I. (2014). La Prehistoria como vehículo para un viaje al pasado en Educación Infantil.
- Aranda, A. (2003): Didáctica del conocimiento del medio social y cultural en Educación Infantil. Madrid: Síntesis.
- Arija Muslares, A. V. (2012). Procedimientos para trabajar el tiempo histórico en Educación Infantil: un estudio a través de la Prehistoria.
- Casado, J. I. S., & Merino, J. M. B. (2014). Nociones espacio-temporales y bimodal: análisis de una implementación educativa para alumnado de 3 años. *International Journal of developmental and educational psychology*, 3(1), 165-1
- Ceinos Paredes, P. (2016). Enseñanza y aprendizaje de la prehistoria en las aulas de Educación Infantil.
- Cooper, H. (2002). *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- Dorado, A., Alonso, L., Caamaño, M. A., López, J. C., & Sánchez, A. (1996). *Programa de consulta escolar, Historia Universal* (Vols. 1, 2, 3). Madrid, España: Cultural, S.A.
- Egan, K. (1991): La comprensión de la realidad en la Educación Infantil. Madrid: Morata.
- Fullola, J. M., & Gurt, J. M. (1985). *La prehistoria del hombre: desde los orígenes a la escritura*. Salvat.
- Hannoun, H. (1997). El niño conquista el medio. Buenos Aires: Kapelusz.
- Hernández Cardona, F. X. (2002): Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia. Barcelona, Graó.
- Martínez, P. M., & Gracia, P. R. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 15(1), 81-90.
- Orden 13/2010, de 19 de mayo, de la Conserjería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación del escolarizado en la etapa de Educación Infantil, en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Pérez, E., Baeza, M. ^a. C. y Miralles, P. (2008): “El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de Educación Infantil”. *Revista Iberoamericana de Educación*, 48 (1), 1-10.

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.

Santisteban, A. y Pagès, J. (2006): “La enseñanza de la historia en Educación Primaria”, en: *Educación Primaria: orientaciones y recursos (6-12 años)*, Barcelona, CISS-Praxis, pp. 468/129-468/183.

Trepat, C. & Comes, P. (2006). *El tiempo y el espacio en la didáctica de las Ciencias Sociales*. Barcelona: Graó.

Trepat, C. A. (1998). *El tiempo en la didáctica de las ciencias sociales*. *TREPAT, CA y COMES, P. El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona: ICE/UB-Graó, 7-122.

2. Webgrafía

Happy Learning Español (2016, noviembre 22) *El Neolítico*. (Archivo de video). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LBi2KLq8Fgs>

Happy Learning Español (2016, noviembre 8) *El Paleolítico*. (Archivo de video). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=HGoK_cWIMH4

Happy Learning Español (2017, enero 17) *La Edad de los Metales*. (Archivo de video). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=v6Uz3fq7KK4>

Happy Learning Español (2019, octubre 22). *LA RUEDA. Grandes inventos que cambiaron la historia*. (Archivo de video). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DML24R1x3W0>

Jano García (2018, marzo 3). *Unga Balunga* (Archivo de video). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=dd73ad02LCs>

ANEXOS

1. Anexo 1: Máquina del tiempo:



Figura 1: Máquina del tiempo (Colegio SuBiré, s.f.)

2. Anexo 2: El rincón de la prehistoria (ejemplos)



Figura 2: Rincón prehistórico (TTS Resources, s.f.)



Figura 3: Un rincón prehistórico (Anónimo, 2015)

3. Anexo 3: Cuaderno docente “Un viaje al Paleolítico”



Figura 4: Portada cuaderno “Un viaje al Paleolítico”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Para iniciar a los alumnos en la era paleolítica, se les va a plasmar un video educativo en el que se reflejan los acontecimientos más característicos de la época de forma lúdica y didáctica.

El video que se ha seleccionado se titula "El paleolítico" de happy learning español.

Los alumnos se colocarán en la zona destinada a la asamblea frente al video.

Una vez se haya visualizado el contenido del video educativo, se les pedirá que entre todos hagan un resumen del mismo y expliquen qué es lo que más ha llamado su atención



Figura 5: Primera página del cuaderno "Un viaje al Paleolítico"



CONTEXTO Y MATERIALES:

En la primera parte de esta actividad, uno de los alumnos accederá a la máquina del tiempo en busca de las pistas y los materiales necesarios que les llevarán a la realización de la misma. En su interior encontrarán materiales como arena agua y café, platos e imágenes de cuevas y diversas pinturas rupestres

Tal y como aprendieron en el video de la sesión anterior, los primeros homínidos eran nómadas que habitaban en cuevas sobre las que hacían sus pinturas rupestres. Para la realización de la actividad, la educadora llevara al aula una cueva (previamente construida con cartón pintura y papel) para que los alumnos realicen diferentes pinturas rupestres sobre ella. Para comenzar la actividad, la profesora, con ayuda de una pantalla digital, una televisión o un ordenador, les pondrá a los alumnos diversas imágenes de pinturas rupestres de la época.

Ya que en la prehistoria no existían las témperas, ni los pinceles, ni las pinturas tal y como hoy se conocen, con ayuda de productos naturales, se crearán las diversas pinturas. Para ello, se emplearán alimentos como café y especias en polvo, que diluidas con un poco de agua caliente darán como resultado unas pinturas de diferentes colores.

También se puede emplear tierra, ya que fue uno de los materiales que los hombres paleolíticos usaban en sus proyecciones.



Figura 6: Segunda página del cuaderno “Un viaje al Paleolítico”

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Los alumnos, en grupos de trabajo desde sus mesas, seguirán las instrucciones de la educadora para realizar las diferentes pinturas rupestres partiendo de los materiales naturales que se detallan en la página anterior.

Una vez estén listas las pinturas, por turnos, los alumnos accederán al interior de la cueva para plasmar sus propios dibujos prehistóricos con las pinturas rupestres que han creado.



Figura 7: Tercera página del cuaderno “Un viaje al Paleolítico”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

El hombre del paleolítico, por su condición de nómada fue cazador y recolector, por lo que debía construir sus propias para subsistir.

En esta actividad, los alumnos, tras previamente encontrar en la máquina del tiempo las imágenes de las diversas herramientas que se elaboraban en la época, procederán a realizar sus propias herramientas de forma individual.

Para ello, puesto que es muy complejo y peligroso para los alumnos manipular elementos naturales como piedras, se les dará una lámina de goma eva con las siluetas de las piedras que deberán recortar para más adelante unir con cuerda a los palos.

Durante la asamblea, la educadora explicará paso por paso la producción de las herramientas, para luego, desde sus mesas de trabajo llevar a cabo la tarea de forma individual.

Estas herramientas podrán permanecer en el rincón que se ha creado de la Prehistoria.



Figura 8: Cuarta página del cuaderno “Un viaje al Paleolítico”



JUEVES

NOMBRE Gymkhana prehistórica

DURACIÓN 60 Minutos

EDAD/CURSO 2º EI, 4-5 años

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Ya que el concepto de estilo de vida prehistórico puede llegar a ser muy complejo de asimilar, se propone una actividad lúdica y vivencial en la que los propios alumnos viajarán al paleolítico para comportarse como entonces.

Se crearán diferentes tribus (grupos) que deberán salir al patio a realizar un recorrido en el que deberán actuar y pensar como auténticos primitivos.



Figura 9: Quinta página del cuaderno “Un viaje al Paleolítico”

PRUEBAS:

¡A la pesca!

con ayuda de unas redes (simuladas con coladores) y en un recipiente grande lleno de agua, en el que se encuentran en el fondo varios peces inanimados, deberán conseguir extraer, 10 de esos peces entre todos los miembros del grupo. Los peces se harán con dibujos plasmados en piedras de diferentes tamaños.



La caza del mamut:

la educadora esconderá por el patio varias imágenes de mamuts que los alumnos han de obtener para conseguir la licencia de cazadores profesionales.



¡Somos recolectores!

en la zona del jardín, junto a los árboles y arbustos, deberán encontrar las diferentes frutas y frutos que posteriormente durante el recreo almorzarán.



El señor del fuego:

con ayuda de los elementos naturales que haya por el patio del colegio, como palos, hojas, piedras... los alumnos deben simular una hoguera sobre la que calentar sus alimentos.



Figura 10: Sexta página del cuaderno “Un viaje al Paleolítico”



Figura 11: Séptima página del cuaderno “Un viaje al Paleolítico”

4. Anexo 4: Cuaderno docente “Un viaje al Neolítico”



Figura 12: Portada del cuaderno “Un viaje al Neolítico”



LUNES



| | |
|------------|-----------------|
| NOMBRE | El Neolítico |
| DURACIÓN | 10 Minutos |
| EDAD/CURSO | 2º EI, 4-5 años |

PRIMERA PARTE

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Para iniciar a los alumnos en la era neolítica, se les va a plasmar un video educativo en el que se reflejan los acontecimientos más característicos de la época de forma lúdica y didáctica.

El video que se ha seleccionado se titula "El Neolítico" de happy learning español.

Los alumnos se colocarán en la zona destinada a la asamblea frente al video.

Una vez se haya visualizado el contenido del video educativo, se les pedirá que entre todos hagan un resumen del mismo y expliquen qué es lo que más ha llamado su atención.



Figura 13: Primera página del cuaderno "Un viaje al Neolítico"



LUNES



| | |
|------------|-----------------|
| NOMBRE | El Neolítico |
| DURACIÓN | 50 Minutos |
| EDAD/CURSO | 2º EI, 4-5 años |

SEGUNDA PARTE

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La agricultura fue uno de los principales cambios que se produjo en esta era. Esto favoreció la calidad de vida del hombre en la edad de piedra, ya que supuso la sedentarización del mismo.

En esta actividad, los alumnos van a experimentar la sensación y responsabilidad que conlleva sembrar y cuidar la tierra.

Para ello, en primer lugar, uno de los alumnos, entrará en la máquina del tiempo en busca de pistas. Allí encontrará todos los utensilios necesarios para cultivar la tierra.

En el patio, habrá habilitada una zona para el huerto, y será en ella, donde los alumnos planten las semillas que han encontrado en la máquina.

Debido a que es un proyecto a largo plazo, requerirá una mayor responsabilidad por parte del aula, quienes deberán cuidar sus plantas y abastecerlas de agua durante el resto del curso.



Figura 14: Segunda página del cuaderno “Un viaje al Neolítico”



NOMBRE Animales domésticos
DURACIÓN 30 Minutos
EDAD/CURSO 2º EI, 4-5 años

CONTEXTO:

la ganadería junto a la agricultura supuso un gran cambio en la vida de los hombres prehistóricos. La ganadería les proporcionó no solo los alimentos de origen animal que antes se veían obligados a cazar, sino también, al ser animales domesticados, se empleaban para múltiples funciones como trabajar la tierra y transportar grandes pesos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

A modo de acercar a los alumnos a un entorno en el que estén en contacto con animales domésticos, se ha programado una excursión a una granja escuela ubicada cerca del centro.

El itinerario que se propone es: salir del centro a las 10:00h e ir hasta la granja (Granja escuela "El Carrascal") en autobús. Una vez allí, nos enseñaran las instalaciones y los animales, almorzaremos todos juntos y a las 11:00 dará comienzo el taller de alimentación, cuidado y limpieza de los animales.

A las 12:00 aproximadamente, el autobús acudirá a la granja escuela para finalizar la excursión.



Figura 15: Tercera página del cuaderno "Un viaje al Neolítico"

MIÉRCOLES



NOMBRE Manualidades prehistoricas

DURACIÓN 30 Minutos

EDAD/CURSO 2º EI, 4-5 años

CONTEXTO:

Con la llegada de la agricultura y la ganadería y el asentamiento en los nuevos poblados, los hombres prehistóricos conocieron el concepto de tiempo libre. El tiempo de ocio se empleaba con la realización de vasijas construidas de arcilla o cerámica, con la elaboración de collares, brazaletes y pendientes..

CONTEXTO:

En esta actividad, se va a dividir al aula en dos grupos. Mientras un grupo estará realizando pulseras y brazaletes con materiales naturales como huesos y piedras, el otro grupo estará manipulando un trozo de arcilla para darle la forma que ellos consideren.

Se le dará unos 15 minutos aproximadamente a cada grupo, y una vez pasado este tiempo, se intercambiarán para que todos los alumnos realicen ambos talleres



Figura 16: Cuarta página del cuaderno “Un viaje al Neolítico”



JUEVES



NOMBRE Rodando sobre ruedas
DURACIÓN 10 Minutos
EDAD/CURSO 2º EI, 4-5 años


CONTEXTO:

Se sabe que la rueda fue uno de los primeros inventos de la historia, que facilitó el trabajo y la vida de los hombres prehistóricos.


En esta sesión paleolítica, los alumnos van a conocer los beneficios que supuso este gran invento para el hombre. En primer lugar, para adentrarse en la temática, se les proyectará el video titulado "La rueda. Grandes inventos que cambiaron la historia."



Figura 17: Quinta página del cuaderno "Un viaje al Neolítico"



JUEVES



NOMBRE Rodando sobre ruedas

DURACIÓN 20 Minutos

EDAD/CURSO 2º EI, 4-5 años

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

Una vez conozcan la rueda, se acudirá al aula de psicomotricidad donde se llevarán a cabo dos juegos:

- ¡A buscar!:
Se colocarán en el suelo una serie de materiales con diversas formas, tamaños y colores. Los alumnos permanecerán de pie sobre una línea trazada en el suelo y deberán atender las instrucciones del profesor. Cuando este diga: Aro grande verde, los alumnos deberán salir corriendo desde su posición en busca del aro grande verde con el objetivo de tocarlo. Sin embargo, si la profesora dice: cono naranja, los alumnos deberán permanecer en el sitio, ya que este material, no comparte las características de la rueda.
- Aros en equilibrio:
Posicionados sobre la línea, con un aro cada alumno, tratarán de hacer rodar el aro hasta la siguiente marca ubicada en el suelo. Se puede ir aumentando la dificultad del juego ampliando las distancias.




Figura 18: Sexta página del cuaderno “Un viaje al Neolítico”

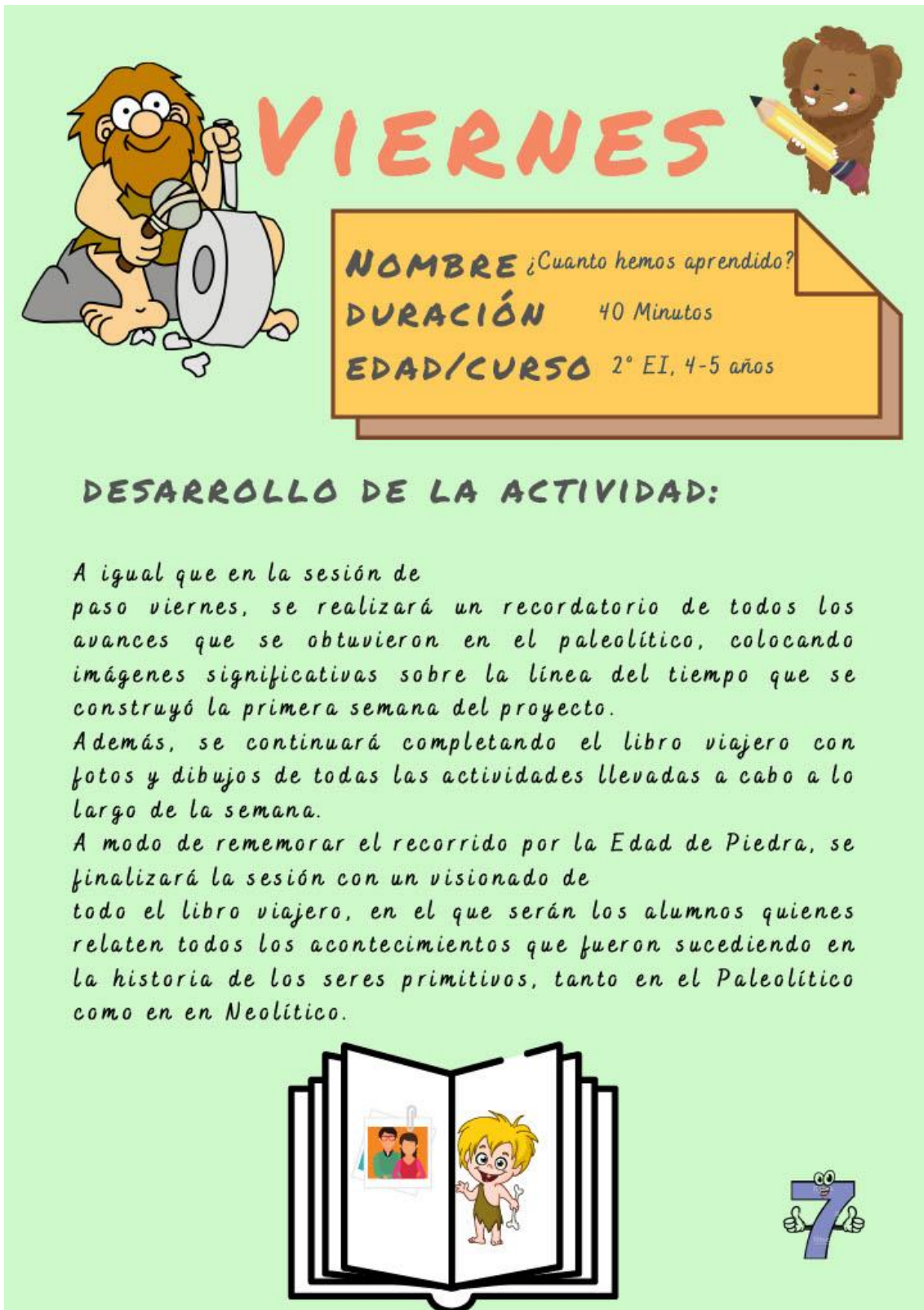


Figura 19: Séptima página del cuaderno “Un viaje al Neolítico”

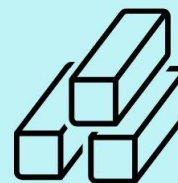
5. Anexo 5: Cuaderno docente “Un viaje a la Edad de los Metales”



Figura 20: Portada del cuaderno “Un viaje a la Edad de los Metales”



LUNES



NOMBRE La Edad de los Metales

DURACIÓN 10 Minutos

EDAD/CURSO 2º EI, 4-5 años

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Como en cada inicio de semana, el aula se va a apoyar en los recursos audiovisuales para comprender los acontecimientos que tuvieron lugar durante la última era de la Prehistoria, la Edad de los Metales.

Para ello, haciendo uso de la televisión, la pantalla digital, el proyector o el ordenador, desde el corro de la asamblea, se les va a proyectar a los alumnos el video titulado "La Edad de los Metales".

Una vez se haya visualizado el video educativo, haciendo uso de una comunicación bidireccional entre los alumnos y el educador, se extraerán los conceptos más importantes que trata el video.



Figura 21: Primera página del cuaderno "Un viaje a la Edad de los Metales"

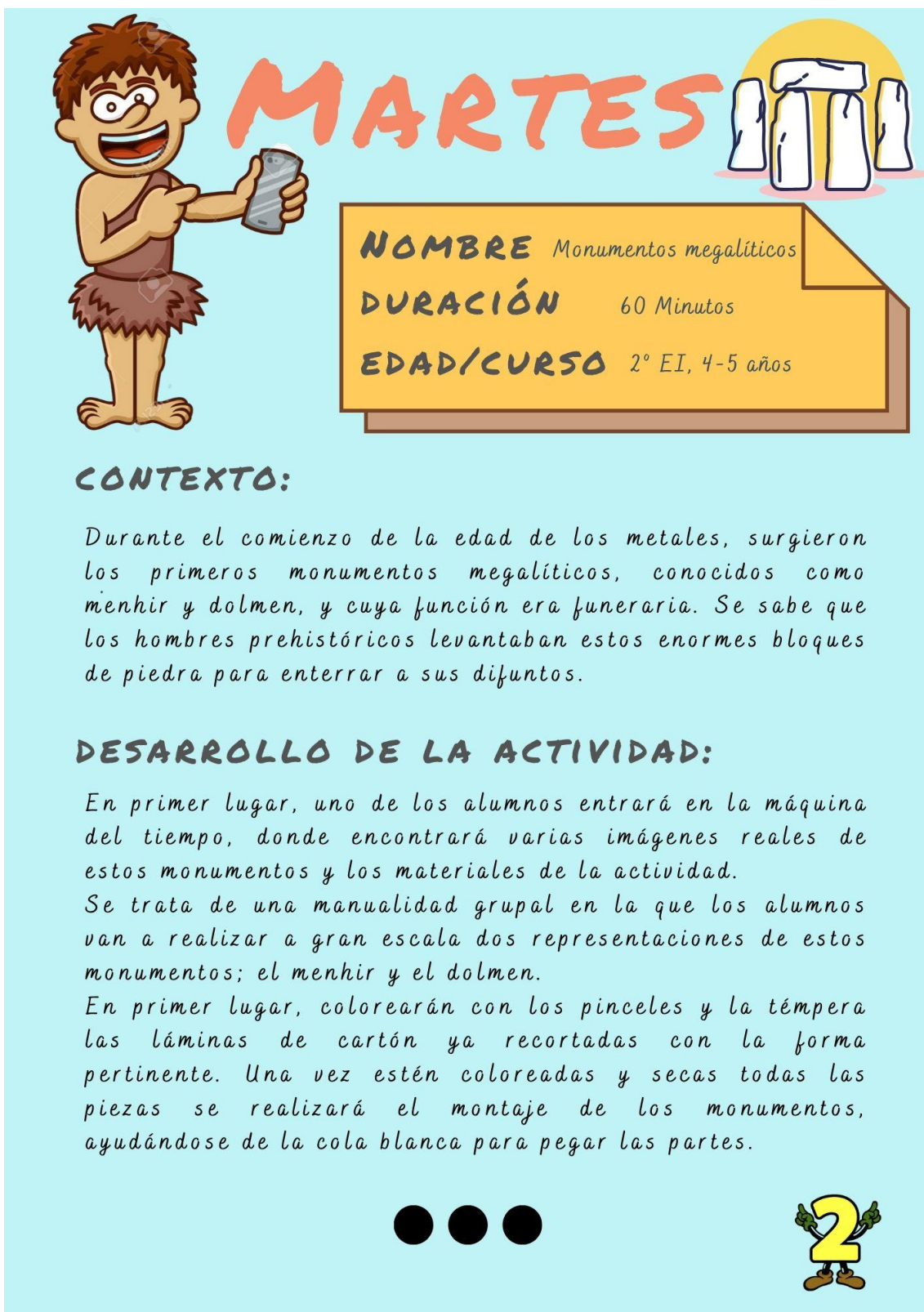


Figura 22: Segunda página del cuaderno “Un viaje a la Edad de los Metales”



Figura 23: Tercera página del cuaderno “Un viaje a la Edad de los Metales”



Figura 24: Cuarta página del cuaderno “Un viaje a la Edad de los Metales”



Figura 25: Quinta página del cuaderno “Un viaje a la Edad de los Metales”

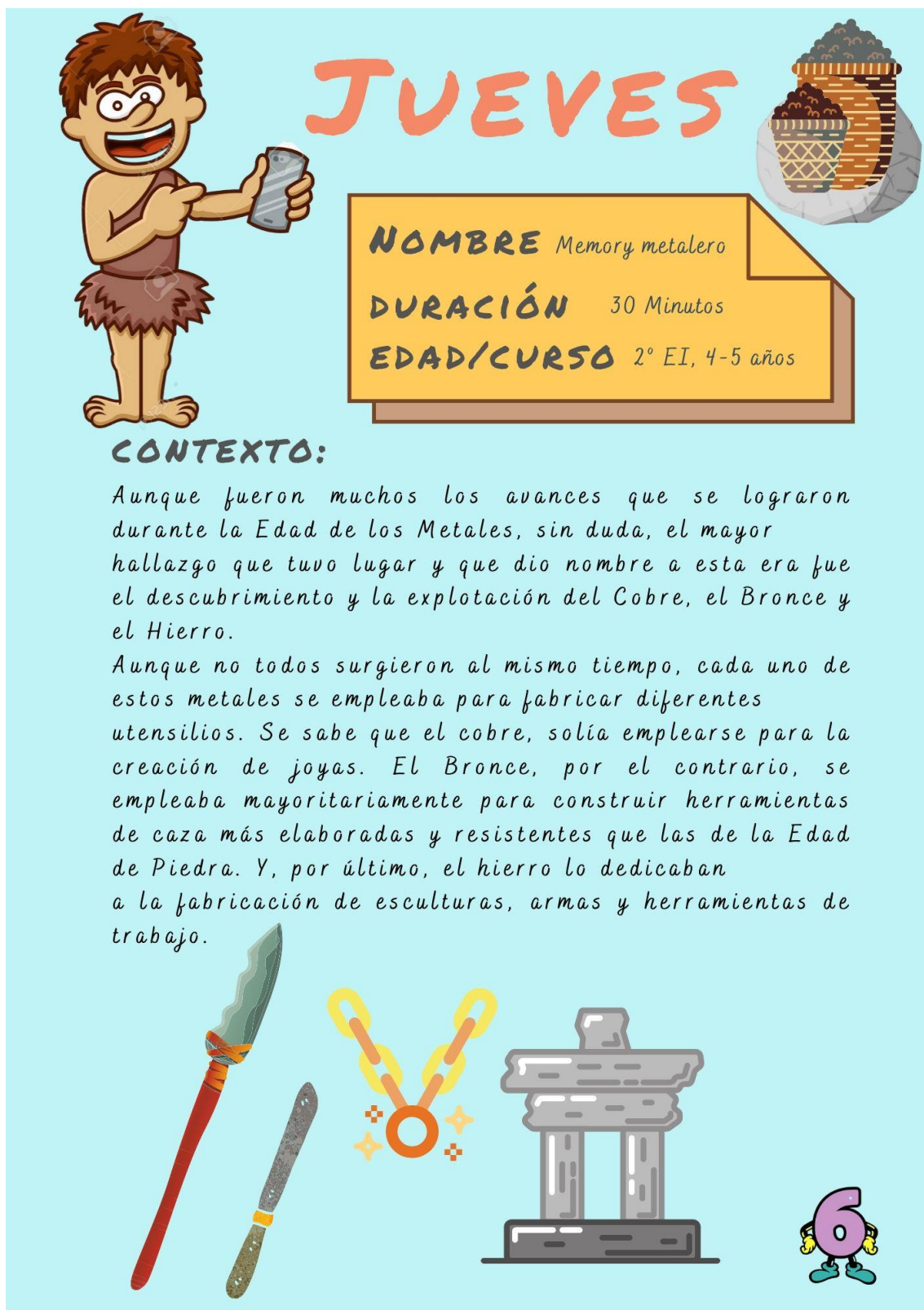


Figura 26: Sexta página del cuaderno “Un viaje a la Edad de los Metales”

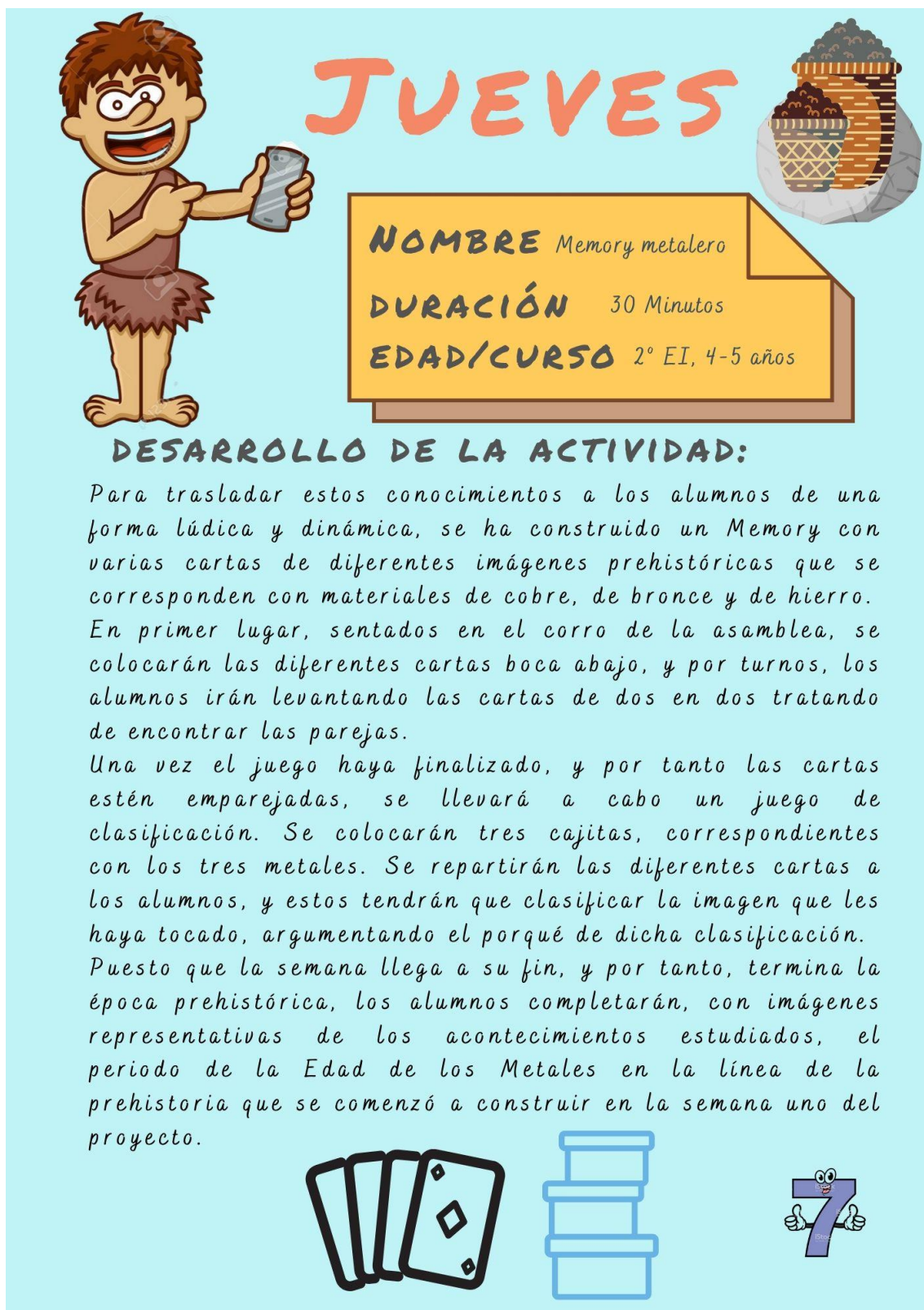


Figura 28: Séptima página del cuaderno “Un viaje a la Edad de los Metales”

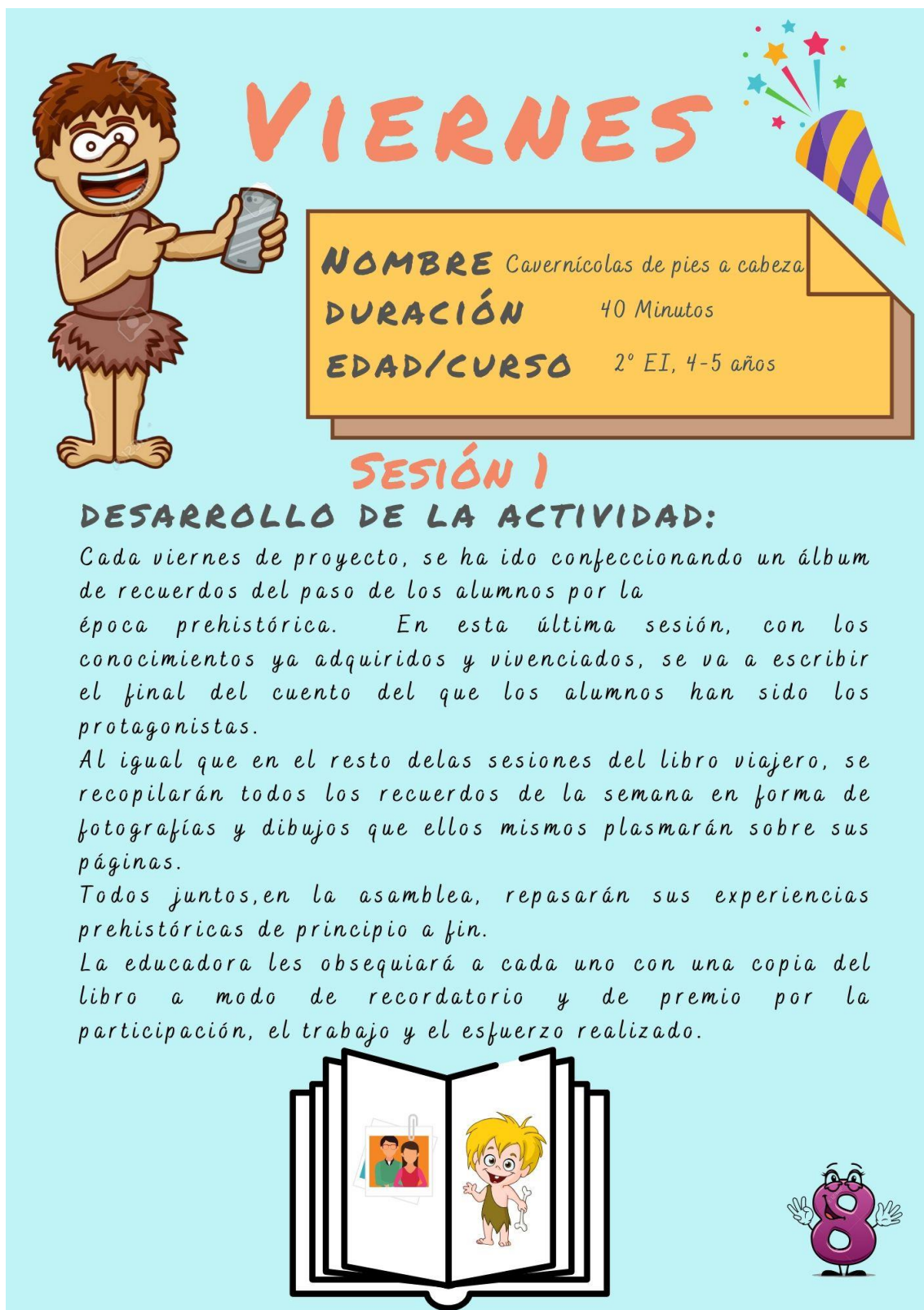


Figura 29: Octava página del cuaderno “Un viaje a la Edad de los Metales”

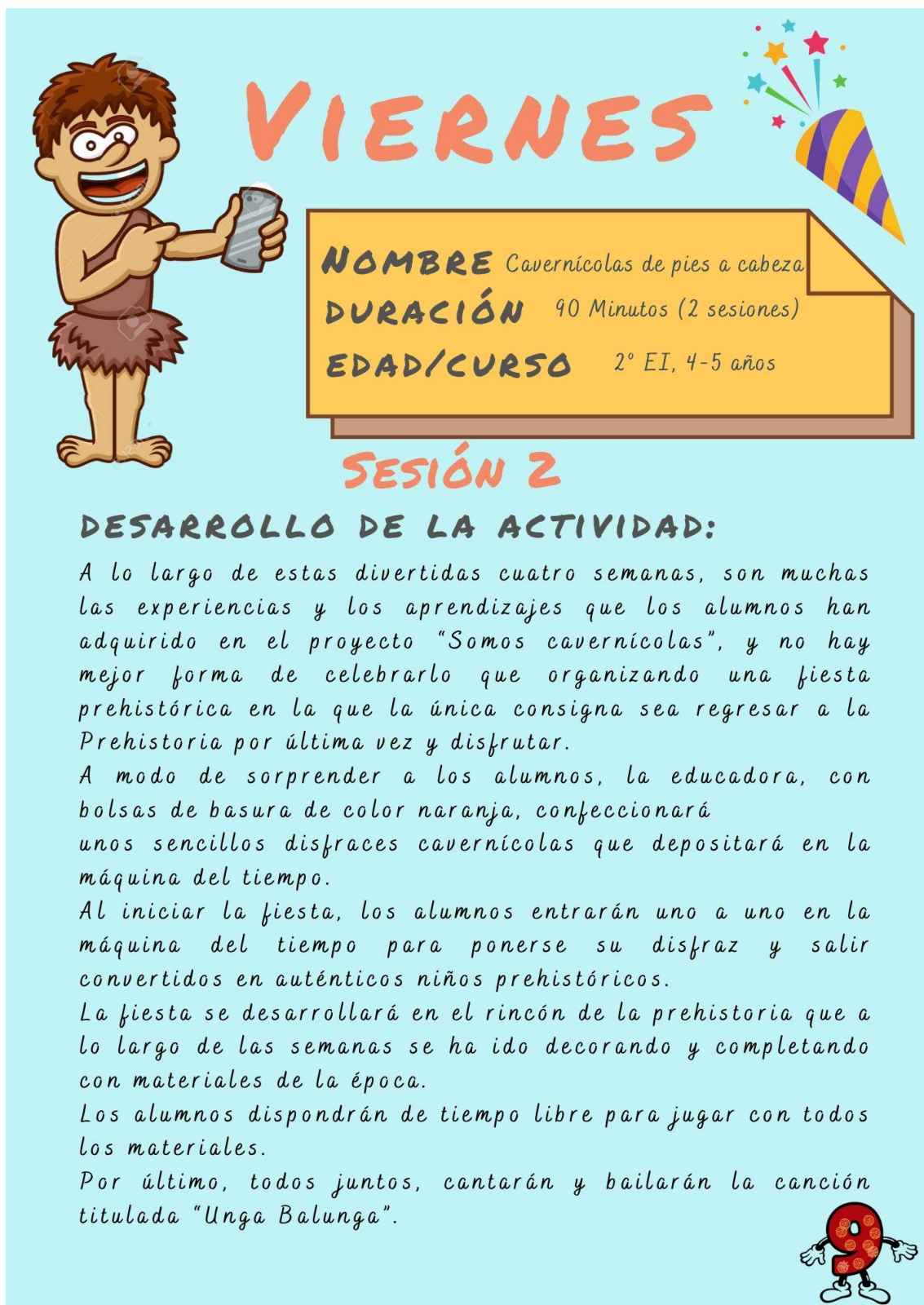


Figura 30: Novena página del cuaderno "Un viaje a la Edad de los Metales"



Figura 31: Décima página del cuaderno “Un viaje a la Edad de los Metales”

